

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK PELANGI NUSA
KLATEN**

DI TK PELANGI NUSA KLATEN
Usulan Penelitian untuk Skripsi S-1
Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

NURUL VIVIK KURNIATI

A 520 085 012

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang tua menyadari bahwa pada hakekatnya anak adalah amanat dari Tuhan Yang Maha Esa yang dipercayakan pada dirinya. Untuk menjaga amanat itu dengan baik maka setiap orang tua wajib mengasuh dan mendidik anak-anaknya dengan baik dan benar agar mereka menjadi generasi yang berakhlak mulia, generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa serta menjunjung tinggi nilai Agama.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan sekolah (PP No.27 tahun 1990) sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Pendidikan didalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang paling dasar, karena lingkungan itulah pertama kali dikenal oleh anak. Akan tetapi pada saat usia 4 tahun anak mulai kurang puas hanya bergaul dengan keluarga dan ingin memperluas pergaulan dengan anggota masyarakat terdekat. Hal inilah yang mengacu orang tua untuk memberikan kebebasan bergaul dengan masyarakat, akan tetapi yang mempunyai nilai pendidikan,

yaitu dengan cara memasukkan anak pada lembaga pendidikan yang dikenal dengan nama Taman Kanak-kanak.

Kehidupan masa kecil anak mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan anak dihari kemudian, demikianlah prinsip yang dipegang oleh tenaga pendidikan di Taman Kanak-kanak sehingga berbagai macam pendidikan dan usaha membantu anak untuk dapat mencapai tujuan hidup atau perkembangan apapun yang dilakukan oleh guru Taman Kanak-kanak.

Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka dalam lembaga pendidikan dini (Taman Kanak-kanak) diberikan pelajaran yang dapat merangsang jiwa anak yaitu dengan bermain. Permainan pada anak Taman Kanak-kanak mempunyai pengaruh pada perkembangan pribadi anak itu sendiri. perkembangan ungkapan kreatif, perkembangan aspek sosial dan lain-lain.

Salah satu kelemahan pelayanan adalah kurangnya alat permainan di TK. Untuk itu guru diharapkan mampu mengadakan eksplorasi perencanaan dan mengimplementasikan penggunaan alat permainan. Pendidikan berperan dalam memupuk dan mengembangkan permainan anak, khususnya anak Taman Kanak-kanak.

Dengan program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar meliputi permainan, daya pikir, bahasa, ketrampilan, dan jasmani, pengembangan cipta bertujuan untuk membuat anak mampu dalam bertuturkata, berfikir, serta berolah raga tubuh sebagai latihan motorik halus

dan motorik kasar. Oleh karena itu bermain merupakan daya pikir dan ketrampilan.

Di Taman Kanak-kanak permainan Taman Kanak-kanak sudah berkembang sesuai dengan tahap perkembangan. Tetapi kenyataannya yang ada di Taman Kanak-kanak memajukan anak-anak TK kebanyakan belum kreatif dalam bermain. Hal ini terlihat saat anak disuruh bermain sendiri atau anak disuruh bergerak bebas sesuai dengan irama musik, kebanyakan anak hanya diam atau ada yang meniru permainan temannya. Hal ini disebabkan karena guru Taman Kanak-kanak kurang memperhatikan anak-anak didiknya.

Demikian juga dalam kegiatan permainan, diharapkan anak Taman Kanak-kanak akan berkembang baik sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, maka guru TK harus menguasai permainan tertentu. Anak dilatih gerak dasar, sehingga dapat berkembang. Apabila guru kurang menguasai permainan ini maka anak TK juga akan terhambat.

Dalam mengembangkan permainan anak TK sering mengalami kendala-kendala adalah hal-hal yang dapat menghambat perkembangan anak, secara garis besar hambatan dalam mengembangkan permainan ada dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam anak itu sendiri, yaitu terletak pada lingkungan makro (kebudayaan masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, teman sebaya sekolah). Hambatan atau kendala-kendala di atas dapat menghambat permainan anak TK sehingga kurang optimal.

Permainan merupakan gejala umum, anak-anak suka bermain karena di dalam diri terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan.

Menurut Battelheim (dalam Hurlock, 1978 : 27) permainan dan olah raga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Pada mulanya anak lebih banyak melakukan permainan yang individual.

Secara bertahap anak mampu bekerjasama dengan permainan lain sehingga akan lebih memperoleh kepuasan, anak mempunyai minat melakukan permainan individual, mereka juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Dalam usaha untuk mencapai hasil pendidikan yang baik, alat permainan untuk anak usia dini merupakan sarana pendidikan yang memegang peranan sangat penting. Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak tanpa alat permainan yang memadai tidak bisa berungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik. Alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak betah di lembaga pendidikan.

Selain itu permainan juga memberikan anak kreatif pada saat bermain. Anak dikatakan kreatif jika anak ini mampu untuk mengekspresikan diri dan

menciptakan suatu bentuk dalam bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika anak mempunyai ide-ide, pokok pikiran yang baru, sehingga anak mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan.

Menurut Barron (dalam Utami Munandar 1969 : 21) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan / menciptakan sesuatu yang baru, selain itu kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian / motivasi, bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif.

Menurut Haefele (dalam Utami Munandar 1992 : 21) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Definisi Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Hidup dalam suatu masa dimana ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya untuk digunakan secara konstruktif maupun deduktif. Suatu adaptasi kreatif merupakan satu-satunya kemungkinan bagi suatu bangsa yang sedang berkembang. Untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi, untuk dapat menghadapi problema-problema yang semakin kompleks sebagai pribadi maupun sebagai kelompok atau suatu bangsa kita harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif, agar kita dapat survive dan tidak hanyut atau tenggelam dalam persaingan antar bangsa.

Kreativitas menurut Maslow (1967 : 27), kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya dan perwujudan / aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif di pupuk sejak dini.

Berdasar latar belakang di atas, penulis mengambil judul “ **Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Balok ”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi bahwa :

1. Anak kurang kreatif kemungkinan disebabkan karena guru kurang kreatif dalam mengajarkan permainan dan kurang menguasai isi permainan.
2. Anak yang kreatif dapat menggunakan alat permainan yang lengkap bervariasi dan menarik.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kreativitas anak
2. Permainan Balok
3. Taman Kanak-kanak Pelangi nusa Klaten

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalahnya, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok?
2. Bagaimanakah upaya meningkatkan kreativitas anak dalam permainan balok yang bisa dijadikan sebagai alat peraga yang menarik ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan daya kreativitas anak melalui permainan balok.
2. Untuk mengetahui upaya meningkatkan kreativitas anak dalam permainan balok yang bisa dijadikan sebagai alat peraga yang menarik bagi anak.

F. Manfaat Penulisan

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- Sebagai pendorong untuk meningkatkan pelaksanaan pendidikan sehingga dapat menjadi produk pengetahuan bagi orang tua dan guru.
- Mengetahui dan mendalami kreativitas anak melalui permainan balok.
- Sebagai informasi pengetahuan supaya meningkatkan kreativitas anak dalam permainan balok.

2. Secara Praktis.

- Dengan adanya upaya meningkatkan kreativitas anak, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.
- Dapat mengenal konsep matematika dan bentuk-bentuk geometri pada permainan balok.
- Dapat mengkoordinasikan motorik kasar dan motorik halus.